

CMD Inside

T.A.C. Gründer im INTERVIEW

Frauen und Computer

Weibliche Computernutzerinnen berichten. Teil.1

DoReCo 6.10.07 Rückblick

Wechselnde Geräte, Geschlechter und der Baumkuchen

LPT - Schnittstelle am C64/128

Interviews, Berichte und mehr...

Plus Electronic, Jack Tramiel, Benders Kolumne ...



Eine neue Chance

Mein Name ist René Bruns und als neuer Chefredakteur begrüsse ich euch ganz herzlich zur neusten Cevi-Aktuell.

Sicherlich ist es euch schon aufgefallen. Die neue Ausgabe hat sich vom Design komplett verändert.

Auch Intern gab es leichte Veränderungen. Neue Ideen und ein besseres Konzept sollen die Qualität und das Magazin für die weitere Zukunft sichern.

Stolz können wir euch verkünden, dass die Cevi-Aktuell nicht eingestellt wird sondern weiterhin besteht.

Natürlich bleibt das Magazin auch weiterhin kostenfrei für jeden Interessenten zu beziehen.

Im Namen des Teams freue ich mich, euch die neueste Ausgabe zu präsentieren.

Herzlich grüßt

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "R. Bruns".

René Bruns

Chefredakteur

Wo du wolle ?

Die Wege eines Traums

Keine Frage nach der Herkunft eines Wollpullovers sondern die grüßenden Worte eines Taxi-Fahrers als ich letztens in eine Mischung aus Orientbasar und Mercedes Benz Kreativität eingestiegen bin. Genauso effizient wie diese wenigen Worte war auch der Fahrstil.

WAS hat das mit Commodore zu tun?

In letzter Zeit konnte ich mich endlich mal wieder um meine Seite kümmern. Da waren also die vielen Bilder und wenige Infos zu den Geräten, die Bilder bearbeitet, ausgeschnitten, Hintergrund eingefärbt und und und. Von der Suche nach wirklich greifbaren Infos in Form von alten Computer-Heften und seriösen Webseiten abgesehen, ist immer das Design eine Frage die mich ewig beschäftigt. Dabei bin ich meinem eigentlichen Wunsch des wirklichen Computer Museums keinen Schritt weiter gekommen in den letzten Jahren.

Ein Buch hatte ich auch mal angedacht, aber irgendwie ist das ein sehr riskantes Unterneh-

men und wer sollte ein Buch kaufen wenn er die Webseite umsonst sehen kann. Andere waren da pfiffiger und haben Ihre Sammlung in s/w Fotos zu einem Buch zusammengefasst, garniert in einem Schülerzeitungslayout und verhökern das ganze. Naja wer das braucht.....ich will so was nicht sehen und auch nicht verkaufen. Zudem ist die Messlatte mit Forsters Buch unendlich hoch. Ein Museum sollte da schon eher was sein. Eine Ausstellung über die Anfänge der Heimcomputer und heutigen privaten Computerei. Das sollte toll sein, ein grosser Raum mit Vitrinen und Schaukästen. Mit Infoblättern zu den einzelnen Geräten und seltenen Beiträgen und Goodies aus der Zeit und der Hersteller.....träum.....

Der Versuch war ja schon da, einige Anfragen bei Banken und Versicherungen wegen Ihrer teils riesigen Eingangslobbys und eigenen Ausstellungsräume. Aber leider bestünde an einem solchen Projekt prinzipiell Interesse, aber die angesprochene Kundenschichtbla bla bla...

das bringt uns ja nix ein.....
.....bla bla bla.

Einen eigenen Raum mit Miete müsste man wieder umwälzen durch Eintritt auf die Besucher. Nein, dafür reicht die Auswahl nicht aus. Zurück zum Taxifahrer..... Irgendwie musste ich bei diesem wortkargen Menschen an die Anfänge von jemanden denken.

Jack Tramiel hat, um seine Familie durchzubringen, in New York ein Taxi gefahren. Wann ihm der entscheidende Impuls kam um den Weg für die Gründung von Commodore zu legen, keine Ahnung. Aber vielleicht kommt mir ja auch mal der Impuls und meine Vision wird wahr.....

Bericht von: Bender
(Redakteur der Cevi-Aktuell)

Weitere Infos unter:
www.classiccomputer.de

CMD-Anpassungen a la Carte

T.A.C. im Interview

Exklusiv - Interview mit René Bruns von der Szenengruppe T.A.C., bekannt für C64 Software-Anpassungen an CMD - Hardware.

Das Interview wurde geführt von: Thorsten Schreck
(Redakteur der Cevi-Aktuell)



Thorsten: Hallo René, ich begrüße Dich als unseren neuen Chefredakteur der CeVi-Aktuell. Du hast Dich bereit erklärt den Job von Boris zu übernehmen. Unsere Leser und wir, das alte Team, sind ganz gespannt was auf uns zukommt... Bitte stell Dich kurz vor und erzähl unseren Lesern was Du bisher in der Retro-Szene gemacht hast.

René: Hallo Thorsten, vielen Dank für die Begrüßung. Ich heiße René Bruns, bin 32 Jahre alt und lebe in Hannover. Insider kennen mich unter dem Pseudonym „Ace/T.A.C.“ und den unzähligen CMD Adaptionen von C64 Spielen.

Thorsten: Erzähl mal wie Du zu dem Pseudonym Ace ge-

kommen bist und was genau T.A.C. ist. Außerdem würde mich interessieren was CMD Adaptionen sind. (Sorry, weiß ich wirklich nicht...).

René: Nun, Ace ist ein alter Pseudo aus den 80/90er Jahren, in der Zeit, wo noch kräftig gecrackt und kopiert wurde. Da man in der damaligen Szene nie mit echten Namen aufgetreten ist, wurde mir dieser Pseudo damals irgendwie aufs Auge gedrückt :).

T.A.C. wurde ziemlich früh in den Anfängen der 90er Jahre gegründet und steht für: Teamwork and Cooperation. Angefangen mit unzähligen kleinen Cracks, wurde T.A.C. durch meine erste echte Turrican 2 Kopie bekannt.

Der Durchbruch startete damals mit dem Zusammenschluss von Stefan Kupfer alias Master / T.A.C. und seinen ersten CMD Anpassungen (Adaption) von C64 Spielen, die er schon ziemlich früh für sich selbst umgesetzt hatte. Da ich zur selben Zeit selbst einige Programme Richtung

CMD Hardware in der Entwicklung hatte, kam mir dieser Zusammenschluss sehr gelegen und ich konnte Master damals überzeugen, seine bisherigen Umsetzungen ins Internet und für alle CMD/C64 Freunde zur Verfügung zu stellen. Die Resonanz war ziemlich groß und so folgten auch bald die ersten Super CPU/Ramcard Umsetzungen von C64 Spielen, die man nun ganz ohne Ladezeiten spielen konnte.

Mittlerweile ist das Internetverzeichnis von T.A.C. (gehostet von Andreas Neef) eine bemerkenswerte Sammlung von CMD Software und C64/CMD Anpassungen geworden, was uns nach wie vor sehr freut.

Thorsten: Mich interessiert die Geschichte zur CMD. Kannst Du uns kurz was aus deiner Sicht dazu berichten?

René: Ich will gern versuchen, mich kurz zu halten. Die CMD Ära war und ist nach wie vor die wichtigste Beziehung zwischen C64 und Hardware.



Eines der Meisterwerke war das legendäre F14 Tomcat für den C64 auf CMD Geräte.

Nachdem viele Commodore - Händler Mitte der 90er Jahre auf dem Rückzug waren, hat die Firma CMD mit ihren Erweiterungen exzellente Technik am C64 bewiesen. Noch heute sind CMD Geräte erste Wahl am C64 Computer und von der Programmierung her unausgeschöpft. Hier schlummert noch mächtiges Potential !

Thorsten: Dann wäre aus meiner Sicht für unsere Leser noch wichtig zu erzählen wie es zur Gründung von T.A.C. gekommen ist...

René: Nun, die Gründung begann eigentlich recht sporadisch Mitte 90er Jahre mit einfachen Cracks. Damals waren alle noch in unterschiedlichen Gruppen tätig. Erst durch die Einführung der interessanten CMD Erweiterungen für den C64 hatte man auf einmal wieder eine mächtige Erweiterung und immens viel Speicher zum Ausschöpfen zur Verfügung und hier taten sich dann langsam aber sicher die hartgesotteten Fans zusammen.

Durch den späteren Zusammenschluss mit Stefan Kupfer (Master/Coder) und Michael Schubert (Betatester) haben wir uns dann letztendlich dann nur noch auf reine Anpassung von C64 Software an CMD Hardware spezialisiert.

Thorsten: Welch Aufgabe hastest du genau unter dem Label von T.A.C. ?

René: Als Teamleader war meine Aufgabe der Internetbereich, Betatests, sowie ein Teil der Programmierung. Ebenso wurden zukünftige Projekte von mir geplant und mit umgesetzt. Was viele nicht wissen: Als Mitglied von T.A.C. hatte ich damals direkten Kontakt zu CMD, da der deutsche Vertrieb hier in Hannover von der Firma Plus Electronic abgewickelt wurde.

Die neusten CMD Soft - und Hardware konnte ich somit immer als einer der ersten User „Live“ auf Herz und Nieren testen sowie kaufen. Der ehemalige Geschäftsführer Herr Mumme und seine

Frau sind noch heute gute Freunde von mir.

Thorsten: Welche Umsetzungen waren für euch die komplexesten ?

René: Nun, ein kleines Mammutprojekt war in der Tat die Umsetzung des C64 Spiels „F14 Tomcat“ von Activision. Ein klasse Flugsimulator mit mehreren Diskettenseiten. Ich höre Master noch heute fluchen *lach*.

Ansonsten waren die IFFL - Versionen in Verbindung mit der SuperCPU/Ramcard eine interessante Herausforderung. Durch den Einsatz der Ramcard und dem IFFL System, hatte man quasi fast null Ladezeiten bei mehrteiligen Spielen. Interessant war dann noch die AntiHighVoltage CD von Master.

Thorsten: So nun zurück zur CeVi-Aktuell... Kannst Du uns verraten, wie es weiter geht?

René: Geplant ist neben einem neuen Layout, ein interessantes Szenenheft zu gestalten, was gerade für Neueinsteiger oder Szenenrückkehrer interessant werden soll. Denn die wenigsten Leute wissen, dass es nach wie vor eine lebendige Szene im Internet gibt.

Thorsten: Wird die CeVi-Aktuell auch wie bisher monatlich erscheinen?

René: Ich schätze nein. Abhängig sind auch wir, wie andere gute Magazine, von Berichten jeder Art. Wir planen zwar eine monatliche Veröffentlichung, jedoch wird sich diese um jeweils einen weiteren Monat nach hinten verschieben, wenn wir das Magazin nicht komplett mit Berichten füllen können.

Thorsten: Was können die Leser für die Cevi-Aktuell genau beisteuern

René: Helft mit und schickt uns einfach jede neue bestätigte Information rund um den Commodore Computer per E-Mail an:

info@webgestalter.com

Thorsten: Vielen Dank für das ausführliche Gespräch !



Szenen-Gruppe: T.A.C.

Mitglieder: 6

Aktiv seit: 1994

Computer: C64/128, PC

Spezialisierung:

Anpassung von C64 Software an CMD Hardware, Hardwareprojekte

T.A.C. im Internet:

<http://www.neef-online.de/tac/>

WANTED - WANTED

WIR SUCHEN DICH !

Neue Gastredakteure gesucht.

MACH MIT !

Die alten Zicken aus dem Bastelkeller the Next Generation



FILMTIPP

Grandma's Boy: Eine schräge Komödie rund um das Thema Computer, Videospiele, Kiffen, nackte Tatsachen und abgedrehte Omis.

Kurz: Ein Film, den ihr euch ansehen solltet :)





Plus-Electronic war in den 90er Jahren nicht nur C64 Händler sondern Direkt-Importeur für CMD Hardware aus Amerika. Eine wahre Geschichte aus der Sicht eines Kunden.

Eingefleischte Commodorefreunde wird der Name Plus Electronic noch ein Begriff sein. Plus Electronic aus Seelze bei Hannover.

Dieser Name wird heute noch mit CMD Hardware und erstklassigen Service in Verbindung gebracht.

1988 in etwa gründete der damalige Geschäftsführer Herr Mumme mit seiner Frau den Elektronikladen in Isernhagen bei Hannover und reihte sich damit neben den anderen Commodorehändler am Markt mit ein.

Interessant jedoch war der damalige Umzug in neue Geschäftsräume ca. Anfangs der 90er Jahre und die Einführung der CMD Produktpalette aus Amerika.

Was viele C64 Freunde nicht wussten: Neben CMD Direkt gab es auch noch Plus Electronic, der die besagte CMD Hardware aus Amerika und Österreich nach Deutschland importierte. Sehr viel früher also als es die letzte Konkur-

renz Michael Renz von PPE tat. Der besondere Service von Plus Electronic umfasste neben C64 Hard- und Softwareangeboten auch wenig später die Reparaturen von Hardware jeder Art. In den neuangemieteten Geschäftsräumen konnte man fortan die CMD -Geräte vor Ort antesten und diese auch direkt abholen.

Ebenso wurden viele C64/PC-Hardware im Kommission genommen, wobei damals mehr C64 Sachen im Laden verkauft wurden als sonst eine Hardware.

Ich erinnere mich noch genau als ich damals mit meiner defekten Ramlink direkt in Seelze den Laden betrat.

Es war wie eine grosse Spielwiese. Überall standen C64 Sachen in den Regalen und man konnte selbst so Exoten wie die Zeitschrift Commodore World vor Ort lesen, die man ja selbst damals nicht so einfach bekommen konnte. Ab

dort an stand für mich jeden Samstag ein Pflichtbesuch bei Plus Electronic an, auch wenn meine damalige Freundin es nicht gern gesehen hatte, denn hier gab es immer viel zu sehen und zu erfahren und das kostete Zeit :)

Herr Mumme hatte stets ein offenes Ohr für jedes Problem und auch spezielle Wünsche wurden gern von ihm angenommen und umgesetzt, auch wenn meist das Telefon nie still stand :)

Leider hat Herr Mumme Ende der 90er Jahre seinen Laden geschäft mit dem Wegfall der CMD-Produktpalette aufgegeben und sich mehr auf dem Versandhandel spezialisiert.

Noch heute erinnere ich mich gern an die schöne Zeit und die Freundschaft, die damals daraus hervorgegangen ist.

Plus Electronic GmbH

Stadt: Seelze bei Hannover

Mitarbeiter: 3

Gründung: 1988

Verkauf von:

Elektronikartikel, PC/C64 Hard u. Software.

Spezialisierung:

Vertrieb von Commodore -u. CMD Produkten.

Reparaturen von: C64/128 Hardware



Das ehemalige Geschäft Plus-Electronic in Seelze steht heute leer zum Verkauf.



Hier war Mitte der 90er Jahre Hochbetrieb. Bestellungen aus ganz Deutschland liefen hier zusammen.

Super-Preise • kein Mindestbestellwert Versandkostenfrei bereits ab DM 50,00

Drucker-Kabel: Userport/Centr.	DM 29,95
Original Commodore Netzteile für:	
C-16 DM 19,95	C-64 DM 69,00
Joystick Competition Pro EXTRA	DM 49,00
Infrarot-Joystick: mit Fernbedienung	DM 89,95
Robotarm 2000	DM 99,50
Roboter-Interface: C 64/128	DM 79,90
Commodore Maus 1351	DM 75,00
Mouse-Pad + Maus-Halterung	DM 17,50
Turbo-Lightpen: mit Softw.	DM 69,90
The Final Cartridge III	DM 99,00
MIDI-64: Sound-Steuerung C 64/128	DM 99,00
Commodore BTX-Decodermodul	DM 389,00
Akustikkoppler dataphon s 21/23 d	DM 359,00
Commodore Floppy 1581: 3,5"/800 KByte	DM 279,00
Disk-Reinigungs-Set für Laufwerke:	
5,25" DM 9,90 3,5"	DM 9,95
RS 232-Interface: C 64/128	DM 69,90
Wiesemann Drucker-Interface: C 64/128	DM 119,00
Prologic DOS-Classic: C 64/128 mit Floppy 1541	DM 199,90
Dolphin DOS: C 128/1571, Kunststoff	DM 199,00
Eeprom-Brenner Quickbyte II	DM 199,50
Steckplatzerweiterungen:	
Expansionport 2fach DM 67,50	Userport 3fach DM 33,90
Abdeckhauben, Kunststoff für:	
C 64 alt DM 12,50	C 64 neu DM 19,95
C 128 DM 19,95	C 128D DM 19,95
1541 DM 19,95	1541II DM 16,90
Super-Angebot: Commodore IC-Sortiment	
100 Stück DM 74,50	50 Stück DM 44,50
KOSTENLOSE Broschüre und Halbleiter-Liste anfordern.	

Bericht von: René Bruns
(Chefredakteur der Cevi-Aktuell)

DoReCo 6.10.2007

Wechselnde Geräte, Geschlechter und der Baumkuchen

Der Weltraum, unendliche Weiten, ein Raum im Ritterlein. Nikotingelb und mit dem Charme einer Hinterhofkneipe die schon seit 30 Jahren keine frische Wandfarbe mehr gesehen hat. Aber hier sollen grosse Dinge geschehen.....und so begann es:

Wieder einmal wares soweit, ein ellenlanger Thread im Forum 64 wieder gefüllt, eine Sammelbestellung für CD-I aufgenommen und die Frau hat das Auto in Beschlag genommen. Problem: Kein Auto. Mist. Was nun? Leihwagen, Andi anquatschen, ob der mich mitnimmt oder alles zuhause lassen und einfach auftauchen. Das ist so lieb das Du Dir Sorgen machst wenn ich das Wochenende das Auto habe, vermisst Du mich? Ja klar.....

Aber eigentlich noch mehr das Auto.....Manchmal sind die Vorlagen so schön. Also wurde dann Andi angesabbert, „nimm mich mit.“ Datenverschwendug: Füllen tut sich der Thread von alleine, 20 % sind Essensempfehlungen (dazu später mehr), 30 % sind „ich komme, ich komme doch nicht und ich weiß nicht

ob ich komme“ Kommentare. 50 % sind dann „ich bringe das mit, lass mir bloß den Typ weg, wehe ihr raucht und „Hilfe, meine Kuscheldecke ist weg“. Das mit den CD-I Player war da noch das einfachere.

Aber auch dazu spätermehr. So wurde dann wieder die Liste erstellt, wer was bekommt, was mitgenommen werden muss, passt das alles ins Auto usw. Nachdem ich dann Freitag alles zusammengesucht habe und schon in den Keller gestellt habe sollte es dann Samstag einfach sein. Auto kommt, einladen, hinfahren und Spaß haben. HALT.....

Nix da. Eine Mail kam Donnerstag abends an, mit dem Hinweis, dass man sich doch bitte nicht wundern soll. Ein Mitglied des Forum-64 hat sich nicht nur äußerlich verändert sondern auch den Schritt zur Totalveränderung gemacht. Ups.....

Abgesehen von dem dringenden Wunsch keinen dummen Kommentar abzulassen oder was unbedachtes zu sagen habe ich demjenigen erstmal geraten die Stammbesucher vorher anzuschreiben und dar-

auf aufmerksam zu machen. Nicht da es hinterher dumme Sprüche gibt oder man denkt, Karneval ist da oder Bender hat ne Transe zur Stimmungsmache eingeladen.

So kam dann der Samstag, alles stand bereit und das



Auto wurde beladen (So viel????).

Aber Andreas, im folgenden auch AJ genannt, steckte das ganze seelisch und im Auto gut weg und wir machten uns auf den Weg. Diesmal waren Ajax und HOL2001 schon da.

Wir packten dann unser Zeugs aus, verteilten die ersten Brocken und bauten unseren Kram auf. Auch JerryMaus trudelte ein und brachte uns seine Apple Lisa mit. Nicht die einzige Lady auf dem Treffen, so sollte es sich bald rausstellen.

So nach und nach kam der Rest an: DMC, Hucky, Cyber-

dyne, Dr. Zarkov, Controlport2 und als Überraschung brachte dann noch der C64DOC den Compirudi und Pentagon mit. Hurra, endlich konnte man sich mal kennenlernen. Wäre da nicht der Meister der „ich hab da einen Defekt“ Holger. Amiga 600, CF Karte wird nicht erkannt, einen anderen Amiga 600 getestet, Karten Adapter OK, Karte schrott. Da das Board verzogen eingesetzt war, Rechner aufgemacht und komplett demontiert. Nachdem ich dann kurz abwesend war, war dann auch der CF Schacht um eine Führungsschiene erleichtert.

Nächste Botschaft war seine 1571, da war wohl auch was nicht so wie es sollte. Das Ganze und meine PC Engine beschäftigte mich dann auch mal eine Weile und so kam es dann, das irgendwann Ferritface aka. Ponyfrosch auftauchte und aufgrund der Vorankündigung nicht für die Riesenüberraschung sorgte.

Er hatte sich also dazu entschieden und zog sein Ding (kritische Formulierung in dem Fall) durch. Abgesehen das ich anfangs nicht wusste was ich sagen sollte war eigentlich alles wie sonst auch.

Dr. Zarkov hatte seinen mechanischen Fernseher mitgebracht. Einen Vorteil gegenüber einem normalen Fernseher konnte ich nicht ausmachen, aber das war auch nicht sein Ziel. Es war interessant und die dahinter steckende Technik war faszinierend.

DMC war wieder in Höchstform. Ein mitgebrachtes Netzteil mit Anschlüssen für alle gängigen Commodore Heimcomputer war sein ganzer Stolz. Als ich seinen ausschweifenden Bericht unterbrach mit einem „ja verstehe schon“ war er sauer, offensichtlich war seine Konstruktion ihm doch mehr Atem wert als nötig. Aber Spaß beiseite, DMC, eigentlich wollte ich damit ernsthaft nur sagen das ich verstanden habe was Du da gebaut hat. Aber vielleicht wollte er mich auch auf den Arm nehmen, wir werden es nie erfahren. Und irgendwie ist mir das auch egal :)

Er war mit Hucky fleissig am Basteln, woher die beiden immer diesen Riesenbestand an Hardware aufzutreiben, der dann die Sonne verdunkelt und die Fensterbank voll macht ist schon beeindruckend. Sie haben Ihren Spaß und die Dien-





te als Bastelkönige sind ohne Zweifel überragend. Auch ihren Rat zu fremder Hardware

holt man gerne ein „Was ist das?“, „Eine PC Engine“, „Sieht aus wie ein NTBA“.....

Aber auch die anderen waren mit ganzem Eifer dabei, C64DOC erheiterte die Runde mit erotischem Material (wahrscheinlich selbstgedreht :)), AJ mit seinem coolen Retro Fernseher, Unbekannter Nummer 1 mit seinem C64 und CMD Floppy, Cyberdyne mit MaxMachine und noch viel mehr.

Leider kam ich nicht mehr dazu mit Pentagon groß zu reden, Compirudi führte dann

noch ein Rekrutierungsge- spräch zur Vereinsmitgliedschaft durch („Ich will nicht“ „Doch, du weißt das nur nicht“) und eine abschliessende Es-

sensbestellung in der Art „Kommt in 1 Stunde“ und nach wenigen Minuten wurden schon hungrige Blicke in Richtung Bender geworfen.

Nachdem dann einige schon anfingen an meinen Hüften zu knabbern, wurde es dann doch mal Zeit den Lieferan-

ten Feuer unterm Arsch zu machen.

So kam er dann doch ca. 100 Minuten nach der Bestellung mit dem Essen an. Das Essen war dann auch entsprechend

„ungewöhnlich“. So kam es dann das HOL2001 seine Floppy fertig wurde, meine PC Engine als defekt eingestuft wurde, Hucky ein Baumkuchen Süchtel ist und ich viel zu viel rede, ein Gedächtnis wie ein Sieb habe. Oder wann hat DMC denn geraucht?

Das war dann auch mein Bericht. Weitere Bilder gibt es auf „www.classiccomputer.de“ unter Treffen, das nächste Treffen ist im Januar.

Wann genau (wahrscheinlich der 12te) erfahrt ihr dann auch auf meiner Seite. Vielleicht sieht man sich dann dort.....

Bericht von: Bender
(Redakteur der Cevi-Aktuell)

Weitere Infos unter:
www.classiccomputer.de

habt spezielle

FRAGEN

oder interessante

Tipps ?

Unter dem Motto: „USER HELFEN USER“ veröffentlichen wir Fragen und Hilfestellungen rund um den Commodore - Computer. Schreibt uns !!

FRAGE:

Ich nutze ab und an das 64Net Copy unter Godot, um meine Dateien zum PC zu transferieren. Leider wird auf seitens PC die Dateien nicht ins D64 Images sondern ins N64 Images gewandelt. Kennt hier jemand ein PC Tool um die N64 Images nach D64 zu wandeln? (Quelle: Privat)

zeilen anlegt. Jetzt wollte ich jedoch 1541/71 Partitionen mit den Basicroutinen aus meinem selbstgeschriebenen Programm erstellen jedoch funktioniert das nicht. Selbst im Handbuch hab ich dazu nichts gefunden. (Quelle: www.forum64.de)

ist, ob Ihr vielleicht in einen der nächsten Ausgaben eine Art „Leistungstabelle“ für die neuen Hardwareerweiterungen (MMC64, MMC2IEC, IEC ata) erstellen könntet (z.B. Preis, Entwicklungsstand, Nachladen möglich?, was wird es in naher Zukunft noch können?, JiffyDos- kompatibel, funktioniert mit CMD- Geräten, Vor- und Nachteile im direkten Vergleich etc.). Ich habe mich durch viele Foren durchgequält, aber allgemeine Informationen für einen Nicht-Besitzer findet man wenig und eine Kaufentscheidung fällt schwer.

Wer weiss Rat?

FRAGE:

Was für Möglichkeiten gibts um Disketten am C64 zu archivieren? (Quelle: www.forum64.de)

FRAGE:

Hallo Cevi-Team, Ich bin erst vor einem Jahr auf dieses Mag gestoßen und lese es mit Vergnügen! Irgendwie gibt es mir Monat zu Monat das Gefühl, dass mein Cevi noch am Leben ist und dass ich nicht der einzige Unverbesserliche bin, der mehr Zeit vordem guten Commodore verbringt als an den „modernen“ PCs. Ich freue mich, dass Ihr das Mag übernommen habt und glaube daran, dass Ihr es mit dem gleichen Engagement weiter führen könnt. Was mich einmal interessieren würde

Dennis Jeschke

FRAGE:

Es gibt ja den D64 Editor mit dem man virtuelle 5,25" Commodore Disks bearbeiten kann. Gibt es eigentlich so was ähnliches für eine D81/1581 Disk??? (Quelle: www.forum64.de)

FRAGE:

Ich habe eine FD2000 und im Handbuch ist beschrieben, wie man Partitionen mit Basic

EINSENDUNGEN:

Leserbriefe in Form von Fragen, Antworten, Tipps und Tricks schickt uns an folgende Email Adresse:

info@webgestalter.com

Buchkritik: Die grosse Zocker-Fibel

Guido Sieverling

Die letzte Buchkritik begann mit den Worten "Muss das sein?" In der Befürchtung wieder einen Schnellschuss in den Händen zu halten. Zum Glück war das bei Volker Mohrs Buch nicht der Fall. Eigentlich sollte diese Buchkritik damit beginnen, es wäre passender. Das Buch mit seinen 100 Seiten und farbigem Umschlag ist angenehm auf den ersten Blick. Nach dem Zahlen von 9,80 € hält man es in der Hand, das Cover zeigt den Todestern ziemlich passend zur Thematik.

Auch die Star Wars Schriftart tut ihr übriges. Im Vorwort entschuldigt sich der Autor gleich für das evtl. „Fehlen seines gesuchten Gerätes“, vielleicht ist das ja beim nächsten Band enthalten. Und schon beim Umblättern sind die ersten Fehler: Alle Bilder sind unscharf, in schwarz/weiß und die Buchseitennummern sind durch den falschen Schnitt beim Druck nur zur Hälfte auf der Seite. Es fängt an mit einigen interessanten Geräten, eine karge und emotionslose Beschreibung in den meisten Fällen mit einem Foto auf unpassendem Hintergrund

(teils auch Schatten und Reflexionen auf den Geräten sichtbar).

Das Buch säuft dann aber teilweise ins Uferlose ab mit dem Versuch unzählige Clones und Handheld LCD - Spiele zu beschreiben. Die lieblosen Infos auf jeder Seite zu dem Gerät sind teils fehlerhaft was die technischen Daten betrifft, zudem sind auch Schreibfehler (ich hab nach 12 Fehlern aufgehört zu zählen) enthalten. Nach 100 Seiten fällt auf das die meistverkauften Konsolen SNES, Atari 2600, Mega Drive, PC Engine oder Dreamcast gar nicht erwähnt werden. Ob es Absicht ist das die Millionenfach verkauften Konsolen ignoriert sind oder es nach Ansicht des Autors die Geräte es nicht wert sind?

Dafür werden dann Konsole wie Wii und Nintendo DS 2 Seiten spendiert und mit Werbebildern garniert. Die Geräte gibt es im Handel, was brauch ich da Infos in einem Buch? Zudem ist das ganze Buch mit einer unpassenden Sachlichkeit geschrieben und die Artikel werden präsentiert wie Briefmarken. Es liest sich



nach einigen Seiten wie ein Telefonbuch. Es wird keine Emotion transportiert, außer das man sich ärgert, dafür 9,80 € ausgegeben zu haben. Wieso hat das CDTV einen „Startbildschirm“? Zudem sehen zwei fehlende Knöpfe nicht gut aus an einem Gerät. Produziert von 90 bis 95? 512 KB RAM in den ersten Versionen? Wozu war der Ending Man kompatibel? Es war ein dreister NES Clone. Solche Infos fehlen gänzlich und würden den Leser mal etwas fesseln.

Ich muss kurz vorm Schluss sagen: Ich habe zum Glück nur 1 € auf dem Trödel für das Buch ausgegeben. Eigentlich schade, so ist der Ansatz doch gut, es sind viele Geräte gezeigt, die man nur am Rande mal sonst erwähnt sieht.

Der Atari Cosmos wird auch präsentiert, aber das Abdrukken eines Werbeblattes ist keine Arbeit und zeugt nicht von Einfallsreichtum. Im ganzen Werk wird der Autor dem Anspruch einer großen Fibel nicht gerecht.

Dieses Buch ist auch ohne ISBN nicht über dem normalen Buchhandel zu beziehen sondern ist in mehrfachem Angebot bei einem Ebay Händler zu bekommen.

Meine Wertung ist: Nicht kaufen. Ein weiterer Fall von „ich verdien was ander Retrowelle“. 100 Seiten gähnende Langeweile im Schülerzeitungslayout.

Nein danke!

BEWERTUNG:

- Grundgedanke gut aber leider mangelhaft umgesetzt,
- Bilder teils sehr unscharf und s/w,
- Infos fehlerhaft,
- Viele Schreibfehler
- Unprofessionelle Fotos
- Lieblose Zusammenstellung

Bericht von: Bender
(Redakteur der Cevi-Aktuell)

NEWS-TICKER:

Neue Version des CCS64 V3.4:

Vom C64-Emulator CCS64 gibt es zwei neue Versionen zu vermelden. Der CCS64 V3.4 unterstützt Windows 98/ME/2000/XP mit DirectX 9.0 und wird neuerdings in einer Install-Version und einer No-Installer Version ausgeliefert. Weblink:
<http://www.computerbrains.com/>

Neues Commodorebuch geplant:

Der bekannte Gameplan Verlag veröffentlicht diese Jahr vor Weihnachten noch ein Buch über Commodore. Dieses Buch ist eine überarbeitete Übersetzung des Buch „On the Edge“, welches im englischen das Werk zum Thema Commodore ist. Es steht uns ein lesenswertes Weihnachten bevor.

Anwalt Gravenreuth zu Knast verurteilt:

Der in IT-Kreisen berüchtigte Anwalt Günter Freiherr von Gravenreuth wurde nach einem Bericht der taz vom Amtsgericht Berlin-Tiergarten wegen versuchten Betrugs zu einer Haftstrafe von einem halben Jahr ohne Bewährung verurteilt. Der Anwalt hatte die Domain der taz pfänden lassen.

COMPETITION PRO JOYSTICK erhältlich: Der COMPETITION PRO war der beste Joystick für C64 und Amiga-Systeme. Er war bekannt für seine extrem lange Lebensdauer und das charakteristische Klicken der Mikroschalter. Nun ist er wieder da! Speed-Link und individual Computers erschafften den Joystick in seiner klassischen Form neu. Er ist kompatibel mit Commodore inklusive C64, Amiga, Atari, Amstrad/Schneider CPC und MSX-Systemen. Der COMPETITION PRO ist nun im Protovision Online-Shop für 13 Euro inklusive Porto erhältlich. Weblink/Quelle: www.protovision-online.de

ADVANCED SPACE BATTLE BEKOMMT EINEN SIZZLER IM RETRO GAMER:

In der neuesten Ausgabe des Retro Gamer (Ausgabe #30) gab es ein nettes Review von ADVANCED SPACE BATTLE, welches eine 96%-Wertung erhielt und einen Retro Gamer Sizzler bekam! Für weitere Informationen zum Magazin unter: <http://www.retrogamer.net> , (Quelle: www.protovision-online.de)

Weibliche Computernutzerinnen starten durch

Im Interview: Sabine Rudiger (Giana-Sister)

Cevi-Aktuell: Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast mit mir ein Interview zu führen. Stell dich doch einmal den Leser vor.

Sabine: Hallo, ich bin Sabine (aka Giana-Sister), bin 27 Jahre alt und gehöre seit 3. März 2005 der Community www.forum64.de an. Eigentlich bin ich ganz normal. Das einzigste aussergewöhnliche, oder sagen wir mal untypisch für eine Frau an mir ist, dass ich mich schon von Klein auf für Commodore-Rechner interessierte. Zugegebenermaßen jedoch mit einer 10 jährigen Pause zwischendrin... Trotzdem, so ein Funke an Begeisterung für die 8-Bitter hat immer in mir geschlummert. Durch Zufall ergoogelte ich dann irgendwann das Forum64, meldete mich nach einigen Wochen des MitleSENS an und bin seitdem dabei.

Cevi-Aktuell: Was war denn dein erster Computer und wie lange bist du bereits in der C64 Szene unterwegs?

Sabine: Mein erster Computer war ein 128DCR, den ich mir 1988 von meinem Ersparnen kaufen konnte. Mit dabei war das Modul „Jack Attack“.

Für ne'n Monitor reichte das Geld damals natürlich nicht. Jahrelang diente mir daher ein ausgemusterter schwarz-weiss Fernseher.

Cevi-Aktuell: Was genau gefällt dir am C64/128 am meisten und was vermisst du?

Sabine: Gefallen tun mir immer noch die genialen Spielden, die, trotz dass sie oftmals einfachst gelöst werden mussten, unheimlichen Spass brachten und immer noch bringen. Ausserdem verbinde ich mit dem Ganzen natürlich auch „nostalgische Gefühle“ *lach*.

Vermissten tu ich manchmal etwas mehr aktive Programmierer. Aber natürlich kann man es vielen alten Hasen nicht verdenken, dass Sie in dem Commodore schon vor Jahren den Rücken zuge- dreht haben.



Cevi-Aktuell: Wie schaut daheim denn deine Computeranlage aus?

Sabine: Computer im Sinne von „Neuzeit-Computer“? Da hab ich mehrere. Einen Tower, zwei Laptops und einen Flach-Rechner. Muss dazu sagen, dass diese jedoch auf zwei Wohnungen verteilt sind. An Commodore-Rechnern selber habe ich mittlerweile eine recht passable Sammlung zusammen. Dies ist eigentlich auch mein Haupteinsatzbereich. Sammeln und restaurieren.

Aufgebaut habe ich momentan lediglich: 2*C64c, 1*C128D, 1*CDTV und einen A500+. Meine Schmuckstücke sind jedoch z.B. ein C64GS in OVP, oder zwei UR-Brotkasten.

Cevi-Aktuell: Was sind deine Lieblingsspiele am Computer ?

Sabine: Naja, mein absolutes Lieblingsspiel ist wohl anhand meines User-Namens nicht so schwer zu erraten, was? :o) Prinzipiell liebe ich Jump&Run-Games sowie Geschicklichkeitsspiele. Natürlich haben für mich auch die EPYX-Games bis heute noch nichts an Spass verloren.

Cevi-Aktuell: Uns würde interessieren wie es ist, als Frau sich in der Szene zu bewegen. Nehmen die anderen Leute das positiv auf oder gäbts da auch ab und an komische Bemerkungen ?

Sabine: Naja, zuerst sind die lieben Männer/Kerle/Jungs schon überrascht. Oftmals wurde ich auch schon gefragt, ob ich mich einfach als Frau tanne und in Wirklichkeit ein verklemmter Kerl bin... Aber eigentlich kann ich nur Positives berichten. Mittlerweile bekomme ich auch schon ab und an Besuch von Mitgliedern der Gemeinde. Zum Teil hab ich da echte Freunde gefunden. Und Hand aufs Herz: Ich denke bei mir wird schon Rücksicht genommen, wenn ich mal wieder eine „dumme“ Frage stelle. Ich denke, da käm bei ne'm männlichen Mitglied vielleicht eher mal eine dumme Antwort. Also über mangelnde Hilfsbereitschaft kann ich nicht klagen.

Cevi-Aktuell: Gibts von dir etwas, was du uns mitteilen möchtest ?

Sabine: Back to the roots! ;o) Bleibt wie Ihr seid! DANKE!

**Das Interview wurde geführt
von:** René Bruns
(Chefredakteur der Cevi-Aktuell)

NEWS-TICKER:

Commodore-Revival bei Alternate:

Der Name Commodore hat für Computer-Veteranen einen ganz besonderen Klang - seit zwei Jahren gibt es die Kultmarke wieder. Und jetzt auch mit neuen Produkten. Der Computerspezialist „Alternate“ übernimmt den Vertrieb.

Quelle/Weblink: <http://magazine.web.de/de/themen/digitale-welt/computer/hardware/4348654-Commodore-Revival-bei-Alternate,cc=000007159700043486541FVy8g.html>

PARTYTIME: DoReCo 1/08 am 19 Januar 2008

Für alle die schon Entzugserscheinungen haben. Der Raum ist angemietet, das Orchester arrangiert, es kann am 12 Januar wieder getanzt werden in Dortmund. Es wird reichlich Baumkuchen, Kaffee und Computerkram erwartet. Ebenso werden evtl. auch ein oder zwei Personen aus dem Forum 64 dort erscheinen. Quelle/Weblink: <http://www.forum64.de>

Amiga Future interviewt Protovision:

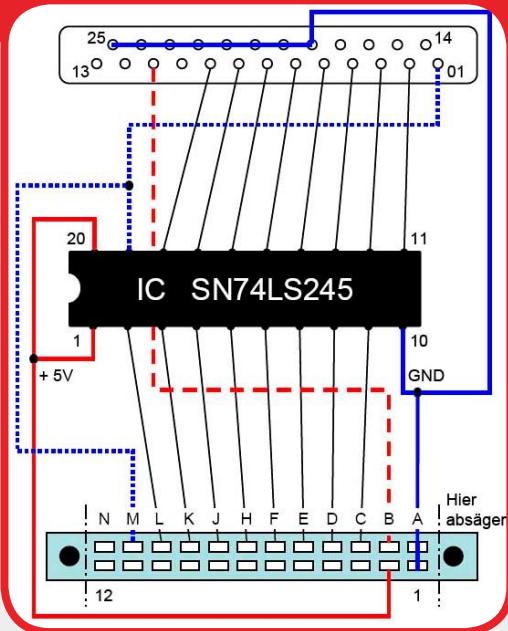
Protovision wurde von dem deutschen Magazin AMIGA FUTURE interviewt. Das Interview wird in Ausgabe 63 (November/Dezember 2006) abgedruckt sein, welche bald erscheinen wird. Das Cover kann man sich bereits hier anschauen. (Quelle: Protovision)

PC/C64 Mouse-Adapter Micromys - Neuauflage geplant: Wie uns von Individual Computers berichtet wurde, sind die Rechte des bekannten Mouseadapters, der inzwischen vergriffen ist, vom Entwickler an Individual Computers übergeben wurden. Letztere plant zum Weihnachtsbeginn eine verbesserte Neuauflage des bekannten Mouseadapters für den C64. Zur Info: Durch den Micromys Mouseadapter lassen sich PC Eingabegeräte (PC Mäuse) an den C64/128 ohne zusätzliche Software betreiben, da die notwendige Hardware bereits im Anschlusskabel integriert ist.

PARTYTIME 2: NEUE OXYRON PARTY !!!

Vom 22.02.08 bis 24.02.08 steigt die neue OXYRON-Party im hohen Norden Deutschlands (direkt an der Dänischen Grenze) in Flensburg. Eintrittspreis: 25,- Euro/Person. Besucht für weitere Infos: <http://www.oxyron-party.de/>

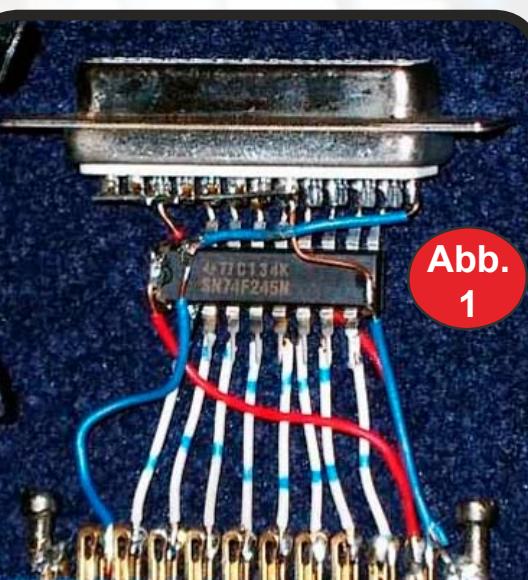
LPT-Schnittstelle für Userport: USP-LPT



Beschreibungen für LPT-Schnittstellen am Userport und auch fertige Interfaceplatinen gibt es zuhauf. Warum also eine neue Bastelanleitung? Diese Version hat ein Treiber-IC für die acht Datenleitungen. Damit sind diese Leitungen gepuffert. Wenn kein Druckbetrieb stattfindet, sind zudem die Leitungen am LPT-Port abgeschaltet. Darüber hinaus hat dieses Modell einen unschätzbar Vorteil: es passt in jede Hosentasche. Wenn das benötigte Zubehör

bereitgelegt ist (siehe Teileliste), wird der Userportstecker vorbereitet: Die beiden Ohren (Befestigungsösen) werden abgesägt und glattgefeilt. Beim Einpassen des Userportsteckers in das Gehäuse stellt man fest, dass die jeweils außenstehenden Lötfahnen nicht in das Gehäuse passen. Daher werden die Ösen der Lötfahnen angemessen gekürzt und das Gehäuse passend ausgebrochen (vorsichtig!). Die mit dem Gehäuse gelieferten Schrauben werden so eingekürzt, dass sie genau die notwendige Länge haben, um an ihrem angestammten Platz bis genau an den Steckerheranzureichen. Im nächsten Schritt werden die äußeren Lötfahnen paarweise etwas zusammengebogen und die gekappten Schrauben werden seitlich angelötet, so dass die Schrauben mit dem Stecker genau (stramm nicht wackelig) in das Kunststoffgehäuse passen (siehe Abb. 2). Jetzt wird das IC vorbereitet. Die 20 Beinchen werden seitlich abgebogen, so dass der Käfer alle 20 von sich streckt. Pin 1 wird noch weiter herumgebogen, so dass er auf dem IC zum Liegen kommt. Gleiches gilt für die Pins 10, 19 und 20. Pin 20 wird dabei mit Pin 1 zusammengeführt. Pin 11 bis Pin 18 des IC werden leicht

auseinandergebogen (gespreizt), da der Rasterabstand des ICs etwas kleiner ist als der der SUB-D25 Buchse. Die genannten werden dann an die Pins 2 bis 9 des SUB-D25 Buchse angelötet. Für die weitere Verkabelung werden 8 Drahtstücke von ca. 25 mm Länge zurechtgeschnitten, an beiden Enden 2-3 mm abisoliert und verzinnt. An die Pins 2 bis 9 des ICs wird jetzt jeweils ein Drahtende angelötet. Das andere Ende der Drähte wird mit den Pins L bis C des Userportsteckers verbunden. Es empfiehlt sich, an dieser Stelle die Passgenauigkeit der Konstruktion zu prüfen, indem man die zusammengefügten Teile gelegentlich in die Kunststofffassung einpasst. Zur restlichen Verkabelung werden nochmals 12 Drahtstücke benötigt, deren Länge man am besten durch vorheriges Abmessen am Objekt ermittelt. Von Pin 2 (+5V) des Userports kommt ein Draht an die Pins 1 und 20 des ICs. Ein weiterer Draht verbindet Pin A (GND) des Userports (Pin mit angelöteter Schraube) mit Pin 10 des ICs und dann weiter Pin 18 bis 25 der SUB-D25 Buchse (dazu wird ein fast ganz abisolierter Draht als Drahtbrücke eingelötet). Von Pin B des Userports geht ein weiterer Draht direkt auf



Pin 11 der SUB-D25 Buchse. Pin M des Userports wird an Pin 19 des ICs und weiter mit Pin 1 der SUB-D25 Buchse verbunden. Zum Abschluss werden die Stecker in eine Halbschale des Kunststoffgehäuses eingepasst, die übrigen zwei Schrauben mit den Scheiben an der SUB-D25 Buchse eingesetzt und das Gehäuse geschlossen. Als Letztes wird die Sechskantschraube zur Befestigung eines LPT-Steckers aufgeschraubt und fertig ist die LPT-Schnittstelle im Pocketformat.



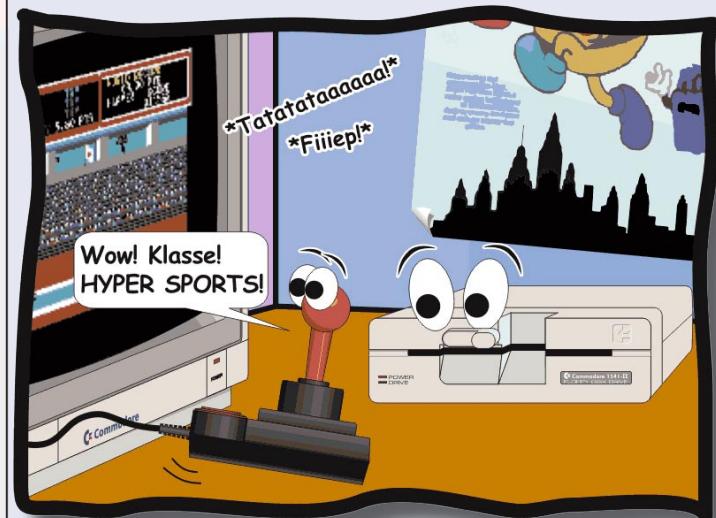
Teileliste für USP-LPT:

- 1 x Userportstecker 2x12-polig
- 1 x SUB-D25 Buchse (Weibchen)
- 1 x Standard SUB-D25 Adaptergehäuse
- 1 x SN74LS245 (oder vergleichbar)
Dazu ca. 500 mm 0,25er starrer Draht.

Quelle/Weblink:

Dirk Klettke (Hardware & Text) und Reinhard Kratzberg (Text & Grafik).

http://www.c128.net/articles/usp_lpt.htm



Jack Tramiel spricht zum 25 jährigen Jubiläum des Commodore 64

20



Bericht von: Robert Bernardo und Boris Kretzinger

Wie Robert Bernardo der Fresno Commodore User Group mitteilte, wird Commodore-Gründer Jack Tramiel gemeinsam mit seinem Sohn Leonard im Computer History Museum in Mountain View, California, eine Rede anlässlich des 25jährigen Jubiläums des C64 halten. Daneben lud Museumsdirektorin Karen Tucker auch Steve Wozniak, Bill Lowe und Adam Chulaniak sowie Jeri Ellsworth ein.

Die Veranstaltung wird am 10. Dezember unter dem Motto „The Impact of the Commodore 64 : A 25-Year Celebration“ stattfinden. Moderiert wird die Veranstaltung von John Markoff von der New York Times, wie Robert Bernardo exklusiv der Cevi-Aktuell

mitteilte, werden sich auch einige ehemalige Commodore-Mitarbeiter dieses Event nicht entgehen lassen:

„Ich sprach auf dem Vintage Computer Festival mit Amiga-Ingenieur Dale Luck über Tramiels Auftritt. Er wusste nichts davon! Er bekundete starkes Interesse und will versuchen, weitere ehemalige Amiga-Ingenieure für die Veranstaltung zu gewinnen. Auch Bil Herd will an der Veranstaltung teilnehmen. Anders als Luck, der in Kalifornien lebt, muss Herd von der Ostküste anreisen. Herd erklärte, auch er werde seine ehemaligen Kollegen über die Veranstaltung informieren.

Es ist noch ein Monat bis dahin, und ich hoffe, bald mehr darüber sagen zu können, wer definitiv dabei sein wird.“ Auf Anfrage bestätigte Bernardo ebenfalls, dass er zumindest die Ansprache

Jack Tramiels aufzeichnen wolle, sie aber mangels Breitbandinternet nicht online zur Verfügung stellen, sondern per Video-Kopien (VHS oder DVD) verteilen werde. Sicher werden sich aber jemand finden, der die Videos der Commodore -Fange-

meinde kostenlos online zum Stream oder Download anbieten werde.

Informationen:

Computer History Museum
1401 N. Shoreline Blvd
Mountain View, California
94043
Tel.: (Int. Vorwahl: 001)
650 810-1010 <http://www.computerhistory.org/events/>

Montag, 10. Dezember

18.00 – 19.00 Uhr:

Das Museum empfängt seine Mitglieder und die geladenen Gäste. Es wird Bier, Wein, und Hors'doeuvres serviert.

19.09 – 21.00 Uhr:

Einführende Worte/Rede von Jack Tramiel. Podiumsdiskussion, Fragestunde. Anschließend informelle Unterhaltungen und ggf. eine Möglichkeit für Autogramme.

Einlass:

Für Museumsmitglieder kostenlos (eine Mitgliedschaft kostet 65\$). Für die Veranstaltung wird um eine Spende von 10\$ pro Person gebeten. Das Museum bietet Sitzplätze für 400 Personen.



Reinhard Klinksiek, Master of „Longplays“. Vielen C64-Fans ist die Internetseite „C64-longplays.de-Komplette Walkthroughs als Video“ ein Begriff. Organisiert und betreut wird das Longplay-Projekt von Reinhard Klinksiek. CeVi - Aktuell hatte die Gelegenheit, mit dem Macher dieses Projekts zu sprechen.

CeVi-Aktuell: Hallo Reinhard, erzähle doch mal etwas über dich!

R. Klinksiek: Ich bin 1976 in Oberhausen geboren worden. Das liegt im Ruhrpott und ist die Nachbarstadt von Essen. Nach einem zwischenzeitlichen Umzug 1985 nach Lendringsen (Kleinstadt im Sauerland) wohne ich auch heute wieder hier. Eine Zeit

lang habe ich mich recht erfolglos in der hiesigen Amateur/Studentenfilmerszene herumgetrieben. Nach 2-3 fertig gestellten und etlichen abgebrochenen obskuren Kurzfilmprojekten habe ich das dann aber irgendwann hinter mir gelassen. Neben meiner Zeichnerei, mit der ich vor knapp einem Jahr begonnen habe und mittlerweile Teile eines kleinen Onlinecomicportales bin, sind die C64 - Videos momentan meine Hauptprojekte.

CeVi-Aktuell: Was verbindet Dich mit dem C64?

R. Klinksiek: Der C64 war, wie vermutlich bei den meisten Computerbegeisterten meiner Generation, der erste Kontakt den ich zu Computerspielen hatte. Eines schönen Tages stand bei einem Kollegen, den ich regelmäßig in den langen Ferien besuchte, plötzlich diese kryptische Schreibmaschine, die an dem Fernseher angeschlossen war. Auch wenn mich das Gerät anfangs nicht sonderlich interessierte, bestand Karsten darauf mir das Teil mal zu zeigen. Da ich damals ein ziemlicher Fan

der MAD Serie Spion & Spion war, köderte er mich natürlich mit dem dazugehörigen Spiel. Sofort war klar, dass ich natürlich auch so ein Gerät brauchte. Weihnachten 1985 stand dann auch mein C64 unterm Weihnachtsbaum, so fing das Ganze halt an.

CeVi-Aktuell: Wieso heute noch ein Computer aus den 80'ern?

R. Klinksiek: Was mich mit der C64-Zeit verbindet... schwer zu beantworten, wenn ich nicht das ganze Magazin füllen will. Vermutlich weil es im Allgemeinen einfach eine unbeschwertere Zeit war als heute und man auch viele Freundschaften oder angenehme Erinnerungen damit verbindet.

Beispielsweise hatte man ständig die halbe Nachbarschaft bei sich im Zimmer wegen der EPYX „Games“ Reihe. Oder die traditionellen Bruce Lee Abende bei einem Schulfreund der direkt nebenan wohnte, oder das ich zusammen jedes Jahr in den Weihnachtsferien mit dem Oberhausener Kollegen in die Großstadt gezogen um das Weihnachtsgeld in die Computerspielläden zu tragen. Auch die ganzen Heftmagazine wie PowerPlay“ oder die ASM hat

man damals verschlungen. Man hatte bei jeder Ausgabe wirklich das Gefühl, verstanden zu werden und blickte auf die Leute hinauf, die davon lebten, den ganzen Tag zu spielen. Dass die Realität in den Redaktionen vermutlich anders aussah, hat einen damals nicht wirklich interessiert, auf jeden Fall fühlten wir uns damals berufen, auch ein eigenes Diskettenmagazin zu gestalten. Wirklich herausgebracht haben wir das aber nie.

CeVi-Aktuell: Du bist auch heute noch fasziniert von dieser Zeit..

R. Klinksiek: Das erste Mal die energie geladene Musik zu „Monty On The Run“, die erste Runde „The Great Giana Sisters“ und das unglaubliche Glücksgefühl endlich „Dragon’s Lair 2“ durchzuspielen. Die kleine SEUCK-Community der man damals angehörte und, und, und....Ich denke schon, dass meine Bindung am C64 natürlich auch sehr nostalgisch ist. Grade die medialen Erfahrungen die man in seinen unbeschwerteren Jugendtagen hatte, verbindet man mit einer gewissen Sorglosigkeit.

Die ganzen heutigen Playstation-Kids werden in 10-15 Jahren auch von den einst glorreichen Videospieltagen, und den ersten „Tomb Raider“ Spielen



Fortsetzung...

schwärmen. Aber damals waren die C64-Begeisterten auch enger beisammen, als die heutige Zockergemeinde. Dies lag zum einen daran das Computerspieler ohnehin als ziemliche Freaks galten und zum anderen, das man sich auch persönlich zum spielen und sicherheitskopieren (grinsend) traf, da die Möglichkeiten des Internets einfach nicht gegeben waren. Die damalige Computerspielkultur war einfach wärmer. Durch die Möglichkeit des Internets ist es heute doch recht anonym.

CeVi-Aktuell: Wie bist Du zu der Idee mit den Longplays gekommen?

R. Klinksiek: Irgendwann Ende 2002 ist mein Inter-

esse an Emulation wieder erwacht, davor hatte ich seit über 10 Jahren kaum Kontakt zum C64. Anfangs habe ich lediglich meine damaligen Lieblingsspiele durchgezockt und kam auf die Idee mal zu schauen ob man nicht irgendein Internetprojekt für den C64 starten könnte. Lösungsseiten gab es allerdings schon einige und die machten das auch deutlich besser, als ich es hinbekommen hätte. Ich hatte dann erst die Idee, aus den Spielen eine Art Diashow zu machen.

Nach einigen Versuchen haute mich die Umsetzung allerdings nicht wirklich vom Hocker und ich überlegte, ob es nicht eine Option gäbe, die Spiele direkt als Video ins Netz zu stellen. Die damali-

Fortsetzung...



gen Emulatoren waren noch nicht soweit, Aufzeichnungstools anzubieten. Einen C64 hatte ich nicht mehr, wäre aber vermutlich schon daran gescheitert, diesen an meinen PC anzuschließen, denn ich bin nicht unbedingt der technisch Begabteste. Nach einiger Zeit und diversen Programmen habe ich dann endlich eines gefunden, mit dem ich den Bildschirm abfilmen konnte und legte einfach mal los.

Die erste Serie hatte ungefähr 12 Longplays und die Qualität war furchtbar. Ich habe Anfangs die Videos noch im MPEG2 Verfahren komprimiert. Dazu kam noch, dass ich kaum speichern konnte, zumindest hätte man dies später im Schnitt gesehen, so das ich die Spiele praktisch in einem Rutsch durchspielen musste. Jeder Savepoint war im Schnitt sichtbar und ich musste natürlich möglichst wenig setzen. Dementsprechend vorsichtig habe ich na-

türlich gespielt und so ist für ein Longplay schon mal gut ein Tag für drauf gegangen. Spiele wie Last Ninja 1 + 2, Ghosts'N'Goblins und Terramex waren nicht wirklich ein Problem, die konnte ich nach wie vor noch recht gut. Aber Spiele wie Dragon's Lair oder Monty On The Run konnten einen da schon zum Wahnsinn treiben. Ebenfalls war die Steuerung mit der Tastatur sehr ungewohnt, weshalb die Videos im Ganzen sehr holprig aussahen. Aber ich ging anfangs auch nicht wirklich davon aus, dass sich ernsthaft mehr als 2-3 Leute dafür interessieren und ich machte die Sachen in erster Linie für mich. Viel mehr Interessierte gab es anfangs auch nicht, was aber auch daran lag, dass ich nicht wirklich eine Internetpräsenz hatte.

Wie auch, ich konnte kaum irgendwelche Programme bedienen und hätte dementsprechend kaum gewusst, wie ich das hätte umsetzen

sollen. Daher hostete ich die Sachen auf einem Privatserver, den mein alter C64-Kollege Karsten für irgendein eigenes Projekt betrieb. Die ganzen Portale wie YouTube oder Archive.org gab es damals noch nicht, so das man schauen musste, wie man sowas überhaupt verteilen konnte, ohne sich in Unkosten zu stürzen. Die Links postete ich dann in diverse C64 Foren.

CeVi-Aktuell: Wie ging es denn dann weiter?

R. Klinksiek: Karsten, zu dem ich über die Jahre hinweg einen recht regelmäßigen Kontakt hatte, fand die Idee ganz witzig und bastelte eine recht provisorische Seite. Ich habe anfangs versucht, eventuell ein paar Partnerseiten zu finden, die interessanten Projekte den nötigen Web-space anbieten, aber die Wenigsten hatten Interesse an dem Projekt.

Fortsetzung...

Eigentlich auch logisch, ich hatte keinerlei Konzept oder Richtung und qualitativ wirklich überzeugen konnten die Videos auch nicht. Ich habe die erste Serie dann irgendwann auch abgehakt.

Karsten verliess irgendwann das Projekt, um sich seinen eigenen Sachen zu widmen, so dass Holger, ein anderer langjähriger Kollege, zu dem Projekt dazu stieß. Grade in der zweiten Serie ist ziemlich deutlich zu sehen, wie die technischen Möglichkeiten und mein Wissen, Videos zu bearbeiten, immer besser wurden. In dem Zeitraum sind auch nach und nach immer bessere Aufzeichnungsoptionen in WinVice integriert worden und auch das Web-space Problem, weshalb ich die Videos immer möglichst gering komprimieren musste, wurde später gelöst, da uns Bartman viel Speicherplatz für das Projekt zur Verfügung stellte. Da ich gegen Ende der zweiten Serie einfach viele Mittel zur Verfügung hatte, die ich am Anfang nicht nutzen konnte, beschloss ich erneut eine neue Serie zu starten, die diesmal von Anfang an in einer vernünftigen Qualität starten sollte.

Interessant ist vielleicht noch, dass mittlerweile auch die Videospelpresse auf mich

aufmerksam wurde und mit Rücksprache einige der Longplays auf ihren Cover-DVDs setzen, was der Popularität der Seite ziemlich zugute kam. Zwischenzeitlich war mal eine Zusammenarbeit mit einem Münchener Computerspielsender geplant. Allerdings schien es, dass weniger Interesse an einer qualitativen C64 Sendung bestand, sondern das man in mir eher einen nützlichen Spinner sah, mit dem man irgendwie die Sendezeit füllen und noch einen schnellen Euronenbei abgreifen konnte. Außerdem hätte ich gut drauf verzichten können, am Münchener Hauptbahnhof zu übernachten, da man es nicht für nötig hielt, mir zumindest eine Schlafcoach anzubieten. Da ich aber bereits schon einiges an Vorarbeit in eine mögliche Sendung steckte, wollte ich die Arbeit nicht einfach wieder verwerfen.

Dies war dann auch der ausschlaggebende Punkt für das aktuelle „C64-Gamevideoarchive“ in der ich in etwa das umsetze, was ursprünglich für

eine Sendung geplant war. Später versuchte ich Karsten, nach knapp 1-2 Jahren, mal wieder zu kontaktieren. Karsten war immer der Spezialist für Flugsimulatoren oder komplexeren Spielen. Leider erfuhr ich, dass sich dieser mittlerweile das Leben genommen hatte.

CeVi-Aktuell: Und die Spiele spielst Du nun alle selbst?

R. Klinksiek: Mittlerweile ist das Projekt besser organisiert und es gibt eine handvoll Leute, die regelmäßig wirklich gute Beiträge einreichen. Aber der Grossteil der Videos wird nach wie vor von mir eingespielt.

CeVi-Aktuell: Wie sieht die Zukunft Deines Projektes aus?

R. Klinksiek: Die ersten Jahre war das Projekt recht planlos,

mittlerweile habe ich aber den Ehrgeiz, ein wirklich informatives Nachschlagewerk über die Computerspiel-historische C64-Geschichte zu erstellen. Heutzutage sind Computer und Videoospiele so weit in unserer Popkultur verankert, dass die meisten Sachen dokumentiert oder aufgezeichnet werden. Das war zu Zeiten des C64 erst natürlich noch nicht so, obwohl grade dieser die Pionierzeiten des Computerspielmarktes einleitete.

Realistisch gesehen sind wir die letzte Generation, welche aktiv die Pionierzeiten miterlebt haben und das Wissen aus der Zeit besitzen. Es wäre schade, wenn man nicht wenigstens versuchen würde, einen Teil davon zu konservieren. Das kann ich natürlich nicht komplett mit dem Projekt abdecken, aber ich denke, ein Videoarchiv, welches zumindest einen Grossteil der kultigsten Spiele aufzeichnet, ist zumindest nicht der schlechteste Weg. Und das ist auch die Richtung in die ich das Projekt jetzt etwas einlenken will.

CeVi-Aktuell: Was wünschst du Dir für C64 - longplays.de?

R. Klinksiek: Ich würde mich auf jeden Fall freuen, wenn genügend Leute sich mit dem

Projekt auseinandersetzen und mehr Beiträge für das Game Video-Archive einreichen würden. Ich habe noch in etwa 800 Spiele vor mir, die archiviert werden wollen, so dass ich jede Hilfe brauchen kann.

CeVi-Aktuell: Reinhard, vielen Dank für diese ausführliche Geschichte! Wir wünschen Dir auch weiterhin viel Erfolg bei dem Projekt C64-longplays.de und hoffen, dass sich viele unserer Leser bereit erklären, Reinhard bei dieser Sache zu unterstützen!

Fortsetzung...

Weitere Infos im Internet:
www.c64-longplays.de

Das Interview wurde geführt von:

SIGN SET (Frank Erstling)
(Redakteur der Cevi-Aktuell)

Die Cevi-Aktuell ist ein reines Hobbyprojekt von Commodorefans für Commodorefans und verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse. Sie erscheint ab dem 20. September voraussichtlich alle zwei Monate und wird kostenlos zum Download angeboten. Sie darf in unveränderter Form frei kopiert und weiterverbreitet werden.

Für die abgedruckten Texte und Bilder gilt:

Einzelmeinungen spiegeln nicht notwendiger Weise die Meinung der gesamten Redaktion wider. Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren! Sie sind herzlich eingeladen, sich an diesem Magazin zu beteiligen. Manuskripte, Programme (auch Listings) und Bildmaterial werden von der Redaktion gerne entgegengenommen, sofern sie frei von Rechten Dritter sind.

Die Wiedergabe von Schriftzügen, Warenzeichen u.ä. berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu

der Annahme, dass diese im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und von jedermann benutzt werden dürften. Gleches gilt für die Wiedergabe von Logos und Markennamen.

Der Name „Cevi-Aktuell“, das Logo sowie das gesamte Layout unterliegt den Rechten des Herausgebers.

Redaktion:

Boris Kretzinger
(ehem.Chefredakteur)

René Bruns
(Chefredakteur):

Redakteure:

Michael Krämer
Thorsten Schreck
Holger Aurich
Hermann Just
Christian Rehberg
Michael Sachse
Frank Erstling (SIGN SET)

Kontakt/Redaktion:

info@webgestalter.com
www.cevi-aktuell.de.vu
(Neue Website im Aufbau)

Doc's Hardwarekiste

Hier findest du viele Kabelsorten für Commodore, Amiga, Amstrad, Spectrum oder diverse Konsolen !

z.B.

Commodore C64
- Parallelkabel für 1541/71

S-Videokabel

Scartkabel,

X1541 Kabel

Monitorkabel

DIE Controller für Windows oder Linux, Druckerkabel, und, und und.

Auch für SX64, Amiga oder C128 kann ich Kabelverbindungen liefern, genau wie für Sega-Mega Drive, Amstrad und einige mehr !

Auch für Konsolen liefere ich Kabel, mein Angebot ist recht gross. Auch für SX64, Amiga oder C128 kann ich Kabelverbindungen liefern, genau wie für Sega-Mega Drive, Amstrad und einige mehr !

Auch für Konsolen liefere ich Kabel, mein Angebot ist recht gross.

Sonderwünsche ? Kein Problem !

